衝撃情報

スーパービックタイトル緊急移





今だかつてない最大級の超大容量40メガをひっさげて6月に登場!!

'91年に登場して以来、現在もなお不動の人気を誇る『ストII』シリーズ。ゲームセンターでは最新作の『スーパーストリートファイターII X』が活躍しているが、その1つ前の作品である『スーパーストリートファイターII』が早くもメガドライブに登場する。しかも「移植するならMEGA−CD」という大方の予想に反し、今回もROMカセットでの発売となった。前作『ダッシュプラス』は実に24

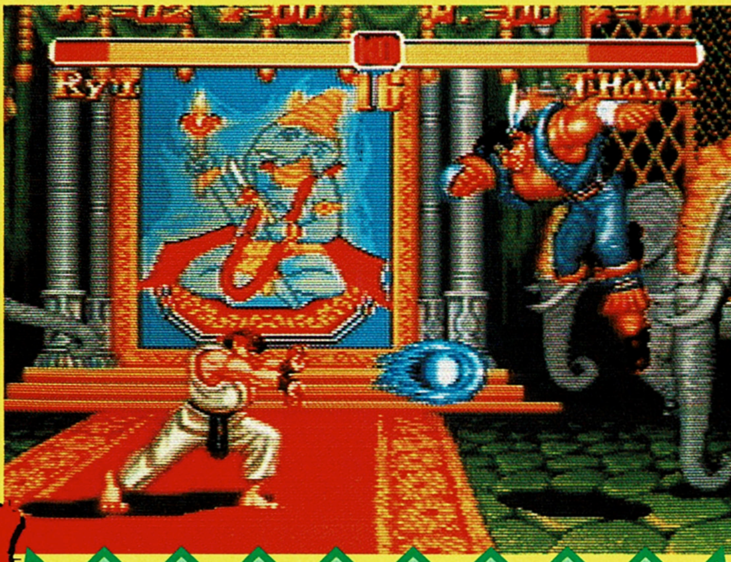


◎『ダッシュターボ』までの12人に加え、新たに4人の挑戦者が戦いに参加。総勢16名の激しいバトルが展開する。(写真は業務用のものです)

『メガドライブFAN』1994年6月号掲載

植決定!!





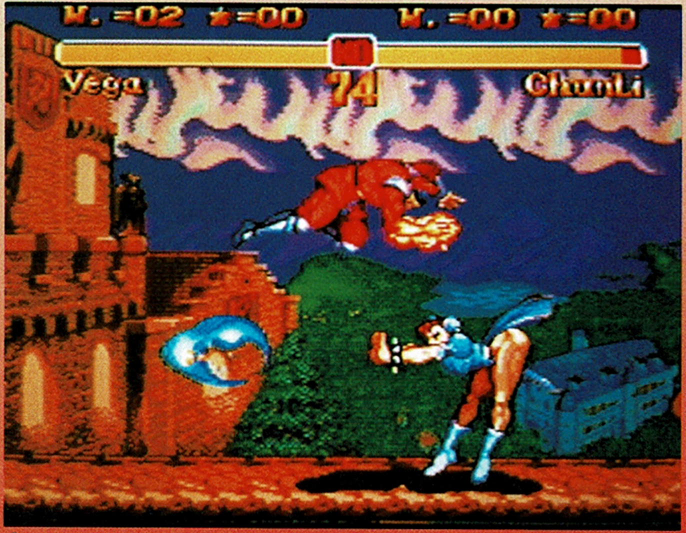
メガドライブ版 超最新画面公開!

『ストリートファイターIIダッシュプラス』でメガドライブに参入したカプコンが、満を持して放つ参入第2弾はやはりこれ。君のメガドライブに再び対戦の嵐が吹き荒れる!!

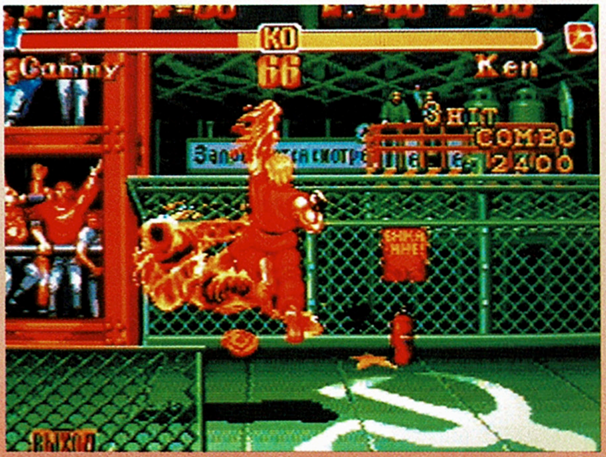
発売予定日	6月	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	コンティニュ
予定価格	10900円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ
メディア(容量)	ROM(40Mbit)	現在の開発状況	?%

メガを使って話題になったが、今回はそれをはるかに上回る40メガでの発売が決定した。一方、同時期に発売されるスーパーファミコン版は32メガ。メガドライブ版はそれ以上の容量を使用するということで、まさに完全移植が期待できそうだ。また気になる価格だが、10900円(税別)と、やはり高め。

また今回、早くもメガドライブ版の画面写真を入手できたので紹介しよう。写真はまだ開発中のものだが、かなり業務用の雰囲気を再現していることがわかるだろう。



⇧幻想的なオーロラがゆらめく古城で戦うベガと春麗。背景のグラフィックや新必殺技も、業務用とほとんど遜色のない感じで移植されているようだ



⇦新キャラの一人キャミィに、ケンのファイヤー昇龍拳が炸裂! 派手な画面演出はもちろん、ヒットコンボ表示もちゃんと業務用通りに出るぞ

16人の戦士たちの新たなる戦いが始まる!!

※現在の開発状況については「答えられない」とのことなので?%と表記してあります。 ※メガドライブ版の画面写真は開発中のものです。

乱戦必至!! 新たに登場する4人のファイターたち

前作の『ダッシュプラス』でプレイヤーとして選択できるキャラクタはリュウ、ケンのほか、ベガなど四天王を含めた12人。これだけでも十分すぎるほどのボリュームだったが、今回の『スーパーストⅡ』ではさらに4人の新キャラが加わることになった。それぞれ旧キャラにも勝る強烈な個性をもつ彼らのプロフィールを紹介。

香港から来たクンフースター 飛龍(フェイロン)

クンフーアクションスターの座にあった彼は、自分の力がどれだけ世界に通用するのか知りたくなった。演技ではない本物の格闘を目指し、戦いに身を投じる。

大きなへの字口がトレードマークのフェイロン。クンフーという格闘スタイルが示す通り、飛び道具などはなく、自分の体１つで戦う。しゃがみ強パンチや飛び蹴りなどの通常技が強いのが特徴。

必殺技は烈火拳(れっかけん)と熾炎脚(しえんきゃく)の2つ。烈火拳は続けて入力すると3回まで連続して出せる。足の速さを利用して、相手が足払いなどを空振りしたところに烈火拳を叩き込むのが常套手段。熾炎脚は足昇龍拳のような技。対空技というより地上での攻防に使うことが多い。攻撃力も高く、かなり強いキャラだ。



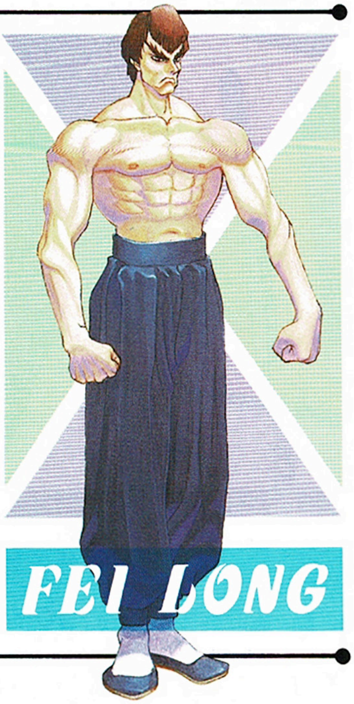
⬆飛び込みはジャンプ強キックで



⬆熾炎脚は出がかりが無敵。強で出すと、相手に２発当てられる

⬆烈火拳はコマンドも簡単で強力





ミュージシャン兼キックボクサーの変なヤツ ディージェイ

プロミュージシャンでもありキックボクサーでもある彼は、ある日戦いの中に独特なリズムを発見した。その日から新しい音楽を追求する彼の戦いが始まった。

何が楽しいのか、いつも大口を開けて笑っているちょっと変わったキャラ。新キャラ4人は旧キャラ12人に比べて、通常技が異常に強いのが特徴。特にディージェイはそれが顕著で、飛び道具にはジャンプ強キック、ジャンプ攻撃にはスライディング、足払いにはしゃがみパンチと完璧に対応できる。

必殺技は3種類あるが、その中で一番使えるのはダブルローリングソバット。中か強で出せば必ず2発入るという強力な技だ。



⬆うかつに波動拳を撃つとこの通り。撃ったのを見てから飛び込んでも間に合うのだ。この直後リュウはピヨピヨに



⬆相手の飛び込みに対しての迎撃手段は、スライディングでほぼ完璧。間合いやキャラに応じて中足払いなども使おう。マシンガンアッパーでもOKだ



⬆一応対空技のマシンガンアッパー



⬆硬直時間はやや長いが、なかなか強力な飛び道具エアスラッシャー

⬆ダブルローリングソバットは強烈

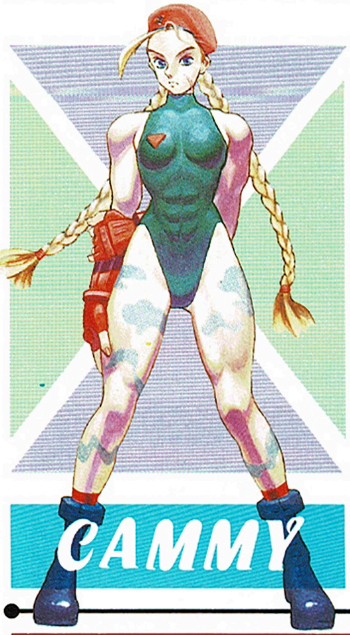




※画面写真はすべて業務用のものです。

女王陛下のスーパーソルジャー キャミィ

英国情報部の特殊工作部員である彼女は、3年以上前の記憶をまったく失っていた。自らの過去の手がかりとなる「シャドルー」のボス、ベガを求めて戦う。



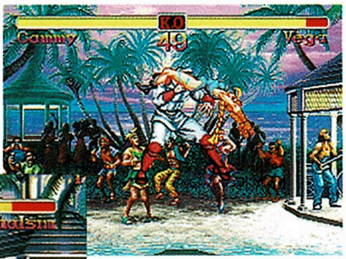
新キャラの中の紅一点。彼女も格闘ゲームの女性キャラのご多聞にもれず、意図的に強い。足払いに勝つジャンプパンチや、適当に出しているだけで勝手に敵に当たる中キックなど、不可思議な技をたくさん持っている。不慣れな相手ならキャミィに触れることもできないだろう。その反面、意外に足が遅くジャンプもゆっくりしているので、飛び込み攻撃には向かないという欠点もある。カウンター攻撃狙いのキャラだろう。

必殺技は3種類。特にキャノンスパイクは、ガードされても反撃されにくいといううらやましい技。



2発入るアクセルスピンナックル

空中投げも持っているので、決して空中戦が弱いというわけではない





彼女の強さの源キャノンスパイク



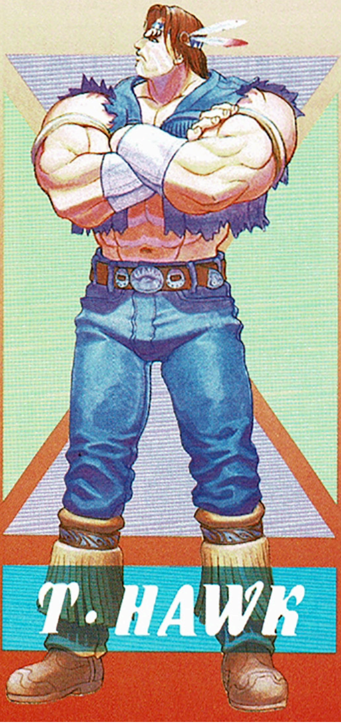
伸ばした腕にカウンター。一見どこに当たってるんだよ〜って感じ。こんな理不尽技をいくつも持っている



別名人間雑巾絞りのスパイラルアロー。相手がうかつにも足払いを空振りしたら、これで転ばしてやろう

聖地を取り戻すため戦う孤独の戦士 T・ホーク

かつて「シャドルー」が自分たちの部族の聖地と多くの仲間の命を奪ったことを死に際の父から聞いた彼は、聖地をとりもどすため、「シャドルー」に戦いを挑む。



両手を広げたガニガニ歩きが笑いを誘うパワフルファイター。ザンギエフ以上の巨漢で、攻撃力は全キャラ中最強クラス。通常技でも2回転足払いなどの、トリッキーで反撃されにくい技が多い。

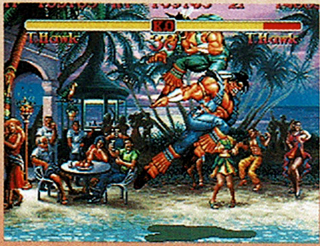
3種類の必殺技のうちメキシカンタイフーンとトマホークバスターは、スクリューや昇龍拳と同じ感覚で使える。能力的にはザンギエフとリュウ、ケンを合わせたような感じのキャラだといえる。



急降下体当たりのコンドルダイブ

なぜ足払いがパンチに負けるかー（ザンギエフ談）。これも理不尽な技





昇龍頭突きトマホークバスター



ボーッとしてるとよくひっかかる2回転足払い。スキも少なく、相手を近づけない



トマホークバスターは上昇途中が無敵。相手が飛び道具を撃った直後のカウンターを狙うなら、強で出すのがいい



超豪快な技メキシカンタイフーン

『ストⅡ』シリーズの進化形『スーパーストⅡ』の魅力を検証！

業務用の『ストⅡ』シリーズの進化形として発表された『スーパーストリートファイターⅡ』。『ダッシュターボ』までがマイナーチェンジ的なものだったのに対し、ほとんど一から作り直したと思えるくらいの変更がなされていた。メガドライブ版への期待を寄せせつつ、『スーパーストⅡ』とはどんなゲームかを検証してみよう。

新技追加で生まれ変わった12人

業務用の『ダッシュターボ』までに登場した12人のキャラクタは、『スーパーストⅡ』でも引き続き使うことができる。しかもただ単に登場するのではなく、全員何らかの変化をもって登場するのだ。特にアクションパターンの少なかったベガやバルログなどの四天王は、通常技のグラフィックや新必殺技が大量に追加され、もうほとんど新キャラと呼べるほどの変更が加えられている。

ほかに必殺技のコマンドや性能、グラフィックが変わったり、通常技のグラフィックが描きかえられたりと、ほとんどのキャラに修正が加えられている。この辺りはメガドライブ版に移植されたときにどうなるのか、今から非常に気になるところだ。

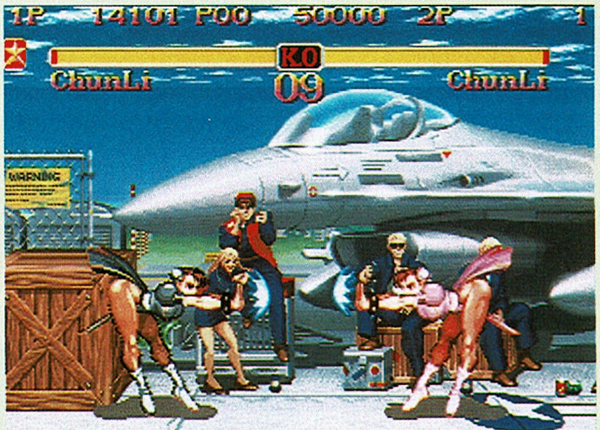
『スーパーストⅡ』は必殺技の演出の面でもかなり派手になっている。代表的なのが、当たると燃える必殺技。ケンのファイヤー昇龍拳、フェイロンの熾炎脚、リュウのファイヤー波動拳などがそう（ヨガファイヤー等は別）。というわけで、今回は旧キャラのリニューアル、もしくは新しく追加された必殺技を集めてみた。また戦いが熱くなること必至だ。



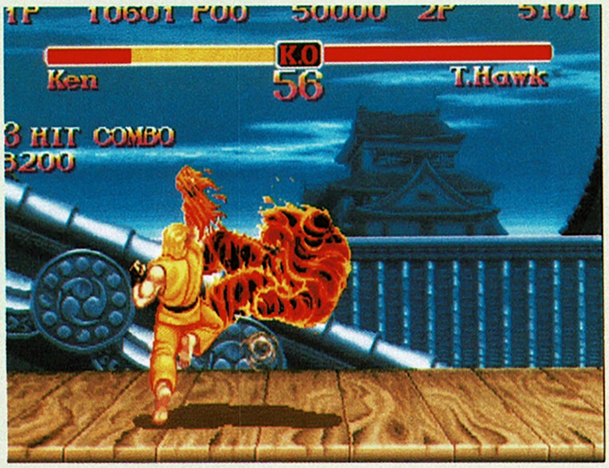
バックステップローリングはヘン



迫力のアトミックスープレックス



グラフィックとコマンドが変わった春麗の気功拳。フワフワ～と飛ぶのでよけにくく、相手はイライラ



燃える男ケンのファイヤー昇龍拳。強昇龍拳は密着すると3発入る。その逆に威力はかなり低めだ



ベガの新必殺技デビルリバース。ヘッドプレスと見分けがつかない



バルログのスカイハイクロー。素早い動きが脅威だ





ひたすら波動拳を追求するリュウの新技、ファイヤー波動拳

バイソンも無敵技バッファローヘッドバッドを修得した

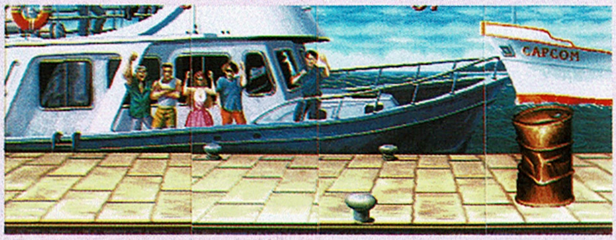
背景や音楽もすべてリニューアル！

『スーパーストⅡ』では背景もすべて新しく描き起こしている。下の写真はケンのステージの背景だが、前作とはまるっきり雰囲気が変わっているのが一目で分かると思う。

また音楽も立体音響「Qサウンド」を採用し、広がりのある音を再現している。メガドライブ版でもこの要素が採用されるかどうかはまだ不明。



より美しくなったリュウステージ



客船がクルーザーに変更

メガドライブ版は3種類の対戦ができる

業務用の『スーパーストⅡ』は画期的な試みとして、最大8人が参加できるトーナメントモードが採用されていた。これは筐体を4台使って、1台で2人ずつ対戦し、勝ったほうが別の筐体の勝者と対戦する勝ち抜き戦。試合は1ラウンド1本勝負のみで、引き分けや時間切れの場合は点数で勝敗を決めることになる。メガドライブ版の『スーパーストⅡ』では、通常の対戦モードに加え『ダッシュプラス』で好評だったグループバトル、そしてこのトーナメントモードの3種類の対戦専用モードが予定されている。トーナメントがどんな方式になるかはまだ未定。



↑最大8人まで参加することができる



↑キャラ選択画面もちょっと違う雰囲気



↑トーナメント戦で3回優勝すると、真の勝利デモが見られる。背景はキャラによってそれぞれ違うぞ



↑キャラの配分が勝敗を決める団体戦モード。メガドライブ版が初登場



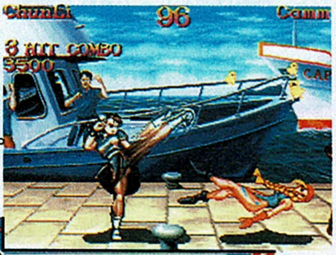
↑試合は情け無用の一本勝負だ。一瞬の気のゆるみも許されない！

新システム　各種ボーナス

『スーパーストⅡ』の新フューチャーとして、さまざまな条件で出せる各種ボーナスポイントがある。そのラウンドで先に攻撃を当てた方がもらえるファーストアタックボーナス。何回正確なタイミングで連続技をたたき込んだかが分かるコンボボーナス。自分が気絶した場合、敵に攻撃される前に気絶から覚めるとリカバリーボーナス。一定の操作不能状態（おもに起き上がり）から必殺技を出すとリバーサルアタックボーナス。これらはもともとトーナメントで引き分けになった場合、点数で勝敗を決めるためのシステムだった。



↑気絶から目覚めてもボーナス



↑連続技が高度なものになるほど、ボーナスは高くなっていく



↑トーナメントでは引き分けになった場合、得点の高い方が勝つようになっている

※特に注記のない画面写真はすべて業務用のものです。

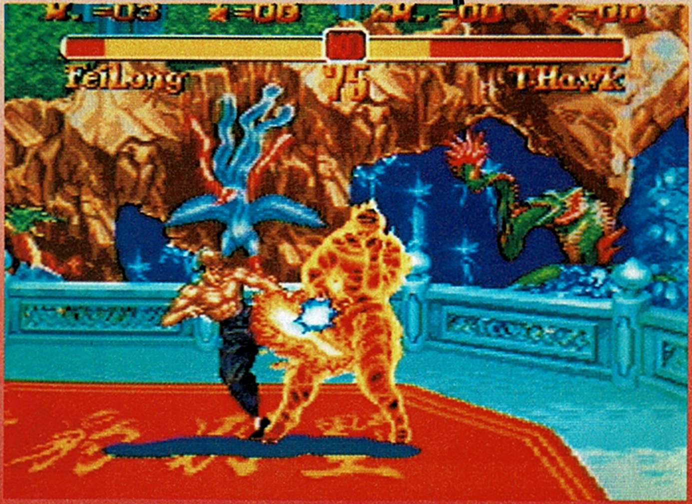
追加速報　新型コントローラー「カプコン・パッド・ソルジャーMD」発売決定！

6月発売の『スーパーストリートファイターⅡ』とほぼ同時期にカプコンからメガドライブ用のコントローラーが登場する。その名も「カプコン・パッド・ソルジャーMD」。右の写真はまだ開発中のものだが、普通のコントローラーに比べてかなり大胆なデザインになっている。連射やスローなどの機能はなく、シンプルなものになる予定。値段は1980円（税別）。

↑方向ボタンの下のグリップを握って操作する。操作性は大丈夫？



シンプル・イズ・ベスト!?



↑このコントローラーなら連続技も楽に出せる？　（画面はメガドライブ版）

※コントローラー「カプコン・パッド・ソルジャー MD」の発売紹介は当時のものです。



『メガドライブ FAN』1994 年 7 月号掲載

全キャラクタを完全紹介!!

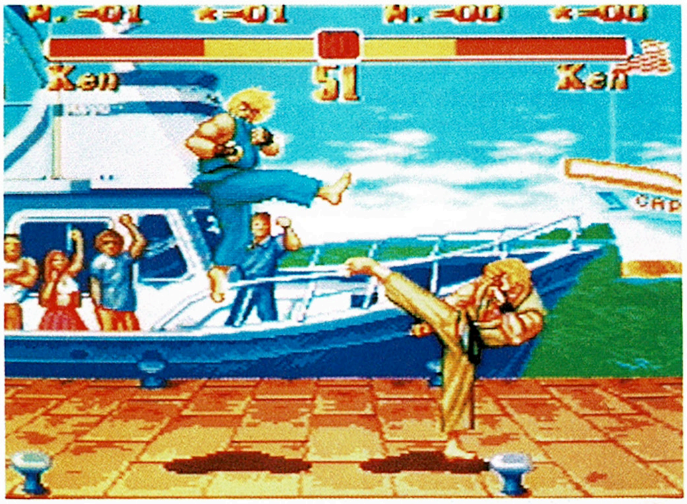


前作を超える究極の完全移植を目指して作られた、メガドライブ版『スーパーストリートファイターII』。今回はいよいよその全貌に迫る!

発売予定日	6月25日	ジャンル	アクション
メーカー名	カプコン	継続機能	コンティニュー
予定価格	10900円(税別)	その他の機能	2人同時プレイ可
メディア(容量)	ROM(40Mbit)	現在の開発状況	100%

発売迫る! 40メガパワーの実力を今ここに紹介!

先月号の緊急タイトル発表からはや1月。開発作業はすべて完了し、あとは今月末の発売を待つばかりの『スーパーストリートファイターII』。移植を待ち望んでいたファンにとって、今回のようなスピード発売は非常にうれしいことだろう。さてメガドライブ版の『スーパーストII』は先月もお伝えした通り、40メガという家庭用ゲームでは前代未聞の大容量が使われている。新キャラクタの増加や新たに追加されたゲームモードなど、単なる移植に終わらない新たな魅力にあふれた『スーパーストII』のパワーを感じてほしい。





●各キャラクタのカラーも業務用通りに8色の中から選べる。奇抜なカラーが多いので、好みのカラーにこだわってプレイしてみるのもいいかもね

●選べるキャラクタは新旧合わせて総勢16人。デモのときの顔のアップもすべて新しく描き直されているのだ。絵柄も何となく柔らかくなった感じ



●新キャラ同士の対戦の相性も楽しみなところ。最強の座を決めるのは誰でもない、君たちなのだ

修行を積んで成長した旧キャラたち

業務用の『ストII』では新バージョンが出るたびに新必殺技が加わるのはもはや恒例。これが楽しみで『ストII』をやっているという人もいるのではないだろうか。『スーパーストII』でも一部のキャラクタが新必殺技を会得して登場する。もちろんメガドライブ版でもこれらの技はすべて再現される。

ここでは前作『ダッシュプラス』と比べてどんな点が変わったか、キャラクタごとに見ていこう。

やはり安定した強さ リュウ

今回のリュウは必殺技が大きく変わった。波動拳の当たり判定が大きくなり、昇龍拳が完全なダウン技になった。新必殺技ファイヤー波動拳は近くで当てると敵が燃えて倒れるというように、敵をダウンさせる技が大幅に加わった。相変わらずせめても守っても良しのキャラなのだ。



●波動拳の出がかりに巨大な判定が付いた



●強昇龍拳でも転ぶ。連続技の幅が広がった

ファイヤー波動拳
←↙↓↘→＋パンチ





野性児パワー健在！ ブランカ

ブランカは初心者向きのキャラなので、相変わらず扱いやすいのが特徴。今回は方向ボタン横＋中パンチの頭突きにキャンセルがかけられたり、バーチカルローリングが反撃されやすくなったりと一長一短の成長ぶりだ。新必殺技のバックステップローリングは、一度バク転してから山なりに敵に跳んでいく奇襲技。飛び道具を飛び越せるのはいいが、いかんせんスキが大きいのがガン。基本能力は高いので地道に戦おう。



●ますますお手軽連続技に磨きが

バックステップローリング
←にためて→＋キック





一気にパワーダウン!? ケン

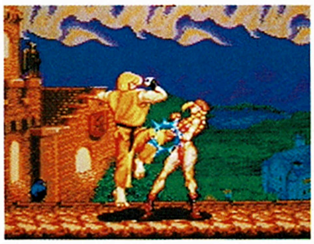
スピードでのかく乱戦法を得意とし、暴れ馬の異名を取ったケン。今回は新必殺技はなく、必殺技も弱体化が目立つ。強の昇龍拳は相手を燃やすファイヤー昇龍拳になったが、別に威力が上がったわけでもない。

さらに前作で多用した中の昇龍拳がダウン技でなくなったのが痛い。唯一の進歩は竜巻旋風脚の上昇中に攻撃判定が付き、連続技を決めやすくなった程度。今回はお手軽キャラとしてではなく、純粋に使い手の腕が試されるキャラになりそうだ。



●対空兵器としては相変わらず最強





●家庭用ではおなじみのこのグラフィックに、攻撃判定がついた！



●空中竜巻旋風脚の使い方も前作と変わった

コケティッシュに変身!? 春麗

一番の変更点は気功拳。コマンドがタメ系になり、攻めに組み込みやすくなった。スピニングバードキックは上昇中に当たると敵がダウンするように変化。通常技では近距離立ち強キックが新グラフィックになり、対空兵器やめくり対策に使えるようになった。



●表情にも大人の女性の落ち着きが

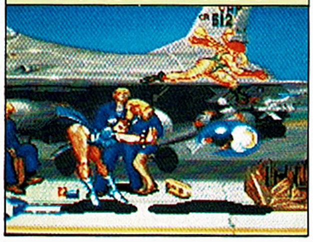


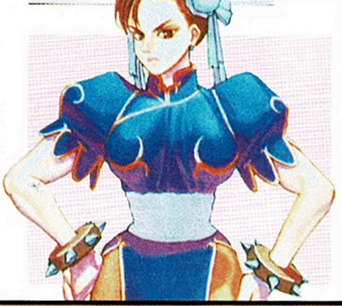
●絶対とは言えないまでも、なかなか使える対空兵器。ポーズもグウ



●起き上がりの飛び込みも、投げハメも無効

気功拳
←にためて→＋パンチ





※コマンドは相手が右側にいる場合のものです。

必殺技は増えたけど…
ザンギエフ

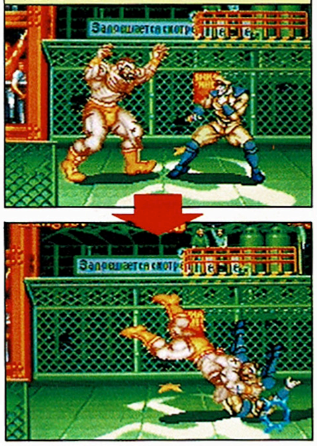
今回はスクリューパイルドライバーが非常に出しやすくなっている。ザンギエフの新必殺技はやはり投げの必殺技。コマンドは同じだが間合いによって技が変わるという特殊なもので、敵が近いとアトミック～に、遠いとフライング～になる。フライングは一定距離ダッシュしてつかみに行くので、近距離での奇襲に威力を発揮する。が、威力はかなり低い。

アトミックスープレックス
方向ボタン1回転＋キック



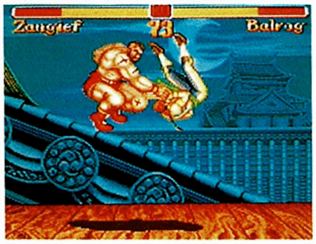
またスクリューを投げられない間合いで出すとスキができたり、キックボタンで出すダブルラリアットの足元の無敵が無くなったりと弱点も増えている。他にも強足払いが弱くなったり、肝心のスクリューの威力も下がったりと、あまりいいことなし。再び最下位独走態勢突入か…!?

フライングパワーボム
方向ボタン1回転＋キック





スクリューを空振りするとこんな恰好に。投げられない場合は、間合いの外、投げ技で気絶させたり、相手のガードが解けていないときなど



と、思ったらこんなところで投げていた。ガイルのようにパンチとキックの2種類の空中投げを覚えたのだ。でも素直に頭突きした方が…



あまり使わないと判断したのか、地上の投げ技が大幅に減ってしまったザンギエフ。ペレストロイカを経て彼も合理化を学んだのだろうか？

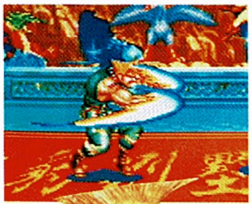


要塞軍人変化なし!
ガイル

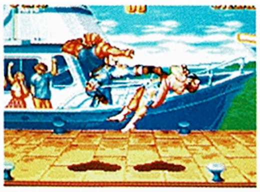
業務用の元祖『ストII』の頃からパーフェクトと言われていたガイル。今回はソニックブームの硬直が長くなったり、地上戦の要である中足払いや対空技の立ち強キックが負けやすくなっていたりと、通常技の判定などが弱体化している。が、もともとオールマイティーなので、何だかんだいっても今回も強いのである。



サマーソルトキックの後方に攻撃判定が付いた。すかし投げ対策だろうが、対戦では滅多に見られない



ソニックブームも新グラフィックになった



垂直ジャンプ中キックがソバットに



新しい勝ちポーズ。戦友の形見を天高く掲げる。カッコイイ！



空飛ぶ関取今日もゆく
E.本田

本田も目立った変化や新必殺技はないが、今回はスーパー百貫落としの百貫落としがしゃがみガードできない。相手の起き上がりにはこれでいこう。またさば折りから強のスーパー頭突きを出すとめくりで当たる。





相手の起き上がりにかぶせよう

ヨガマスター修行怠る!?
ダルシム

新技追加は一切なし。弱のヨガファイヤーが当たっても敵が倒れなくなったくらいだ。近くで燃やすと連続技につなげるが、だから何？　という程度。逆に考えれば前作までの戦い方で十分勝てるということかも。





このあと強パンチがバッチリ入る

次は四天王編だ！

前作とは別人のように生まれ変わった四天王

業務用の「ストII」でボスキャラとして登場し、『ダッシュ』で初めてプレイヤーキャラとして使えるようになった通称四天王。もともとボスキャラだけに技の一つ一つや必殺技も強力なものが多いのだが、アクションパターンがほとんど流用だったため、技の使い分けに今一つ面白味がなかったのが残念ではあった。だが「スーパーストII」では弱、中、強での技の変化を始め、多くの新技のパターンが描き起こされたため、まるで新キャララのように生まれ変わった。この四天王が前作に比べ、どのように変わったのかざっと見ていこう。



⬆技のグラフィックが大幅に変化



⬆当たり判定なども変わっている

念願の無敵技体得！ バイソン

バイソンはボクサーなので、キックボタンでも攻撃はすべてパンチになる。今回新しく追加された技は主にキック系の技と、ジャンプ中の技。前作ではただのストレートだったしゃがみ強キックは、いかにも足元をすくうような感じに変更された。他にジャンプ攻撃のグラフィックはすべて変わっているが、特に使えるのが斜めジャンプ強パンチと強キック。攻撃の打点がかなり低く、着地後の連続技につなぎやすいのがいい。

また新必殺技としてバッファローヘッドバッドが加わった。技の出始めに無敵時間があり、対空技に、飛び道具対策にと、なかなか重宝する。下タメなので自然に使えるのもいい。その代償といっては何だが、ターンパンチの無敵はなくなってしまった。



⬆相手に飛び込むときは、ジャンプ強キックで決まり！


⬆しゃがみ強キックはこのグラフィックになった。その名もレッグクラッシャー。前作は確かにまぎらわしいグラフィックだったからねえ…



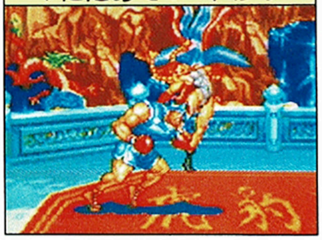
⬆垂直ジャンプ強キックは、こんな妙な技になった


⬆ターンパンチは無敵時間がなくなったが、威力は相変わらずだ


⬆当たると転ぶようになった弱ダッシュストレート。強い！



バッファローヘッドバッド
↓にためて↑＋パンチ



スピードとリーチがさらにパワーアップ バルログ

四天王の中でもっとも変わったのがバルログかもしれない。もともと爪がある分リーチが長かったが、今回はさらに長くなった。最長は立ち強パンチで、ダルシム並みのリーチを誇る。しゃがみ強パンチは斜め上に伸びるようになったので、今回はこれを対空兵器に使おう。でも爪が折れると弱くなるのは相変わらず。またキック系の技が大幅に増えたのも特徴。立ち中キックは牽制に、立ち強キックは対空にそれぞれ使えるが、通常技はリーチがある反面、出るのが遅いという弱点がある。新必殺技のスカイハイクローは攻撃判定もかなり強く、無敵技以外にはほとんど負けない。このようにスーパーパワーアップを果たしたバルログだが、前作同様起き上がりを攻め込まれると、結構つらい戦いになる。

スカイハイクロー
↓にためて↑＋パンチ





⬆対空用の立ち強キック。立ち強パンチと使い分けよう


⬆非常にリーチの長い立ち強パンチ



⬆ついでに勝ちポーズも新しく変えてみました。この笑い声がブキミ…


⬆相手の動きを封じる立ち中キック

⬆ジャンプ強キックも新グラフィックに。めくりも簡単にできる





※コマンドは相手が右側にいる場合のものです。

新技なし、でも最強!? サガット

前作同様に、サガットの技の破壊力は12人の中でもトップクラスを誇る。相討ちになっても結果的にこちらの勝ちという場合が多い。今回はタイガークラッシュの名前とグラフィックが変わった程度で、新必殺技などは特にない。通常技の変化として特に目立つものは立ちキック。何と今回はすべての立ちキックがキャンセルできるようになったのだ。そのためジャンプ強キック、立ち強キック、強タイガーアッパーカットという強力な連続技が可能になった。新しい通常技はパンチ系のものが多いが、特に使い道はない。前作までの戦い方で十分最強を狙えるだろう。



この強キックにキャンセルが！



立ち弱キックのローキックはかなり強い。ベガにはこれだけでＯＫ



何に使うのやらこんなのも覚えた



下からグンと突き上げる感じになった、タイガーニークラッシュ



戦法一新！攻めてこそ帝王 ベガ

今回のベガは使いやすい通常技が多数加わり、安定した強さを発揮できる。新通常技では中パンチがキャンセルできるようになったり、斜めジャンプ中キックの判定が非常に強いことなどの特徴がある。より攻めキャラに近くなったといえるだろう。

新必殺技のデビルリバースはヘッドプレスと似た軌道で飛んで行き、背後から攻撃するというかく乱技。当たれば倒れるので、やたら飛び道具を連発する相手には有効だ。



下方向に判定の強いジャンプ中キック



立ち強パンチは一応の対空技になる



キャンセルのバリエーションが増えた



悪魔技がさらに強力に



デビルリバース
↓にためて↑+パンチ



旧キャラ下克上！ 最強キャラは誰なのか!?

メガドライブ版の『ストII』は2作目になるのだが、はたして今回の最強キャラは誰なのか。気になるその点を発売前に検証してみよう。

リュウとケンはオールマイティがウリなので、全員に対してそつなく戦える。だが2人の能力差を比較してみるとリュウの方が上だ。ブランカは特に強くなった部分はないが、中間距離の攻め合いでは相変わらずの強さを発揮する。春麗は足払いからスキを突いての百裂脚や、投げの戦法でかなりいける。ザンギエフは足払いが弱くなった上に、スクリューのパワーダウンはもう致命的。

ガイルは中足払いが負けやすくなったため、新しい攻めのバリエーションを作りたいところ。本田は守りは堅く攻めると強いが、ワンチャンスをつかむまでが大変。ダルシムは前作とほとんど変化なし。今までの戦い方で十分だ。

バイソンは一発の威力が大きいので相討ちを前提に攻め込めば強いが、基本的に全キャラに対して苦しいのは否めない。バルログは超パワーアップ。一撃は弱いものの、長いリーチが強み。絶対ではないが対空技が増えたのもありがたい変更だ。サガットはグランドタイガーショットと豊富な対空技が強さの源。決してお手軽キャラではないが、誰が使っても無難に強い。ベガはダブルニープレスがダウン技になったのがおいしい。画面端に追い詰められると弱いのは相変わらずだが。

前作『ダッシュプラス』から比較すると、かなりキャラの相性が逆転している組み合わせが見られる。で、結局誰が最強なのかというと…。



やはり宿命のライバル、リュウとサガット



苦手なキャラに勝つためには、とにかく対戦経験を積むしかない

サガット最強伝説

という見出しの通り『スーパーストII』での旧キャラ12人のうち、最強のキャラはサガットだろう。そのあとにはリュウ、バルログ、ダルシムといった上位キャラが続く。中間には春麗、ガイル、ブランカなどの堅い攻めを得意とするキャラが入り乱れている。中間順位にタメ系必殺技のキャラが集中していることは意外に興味深いものがある。

また最下位争奪戦にいそしむのは、ザンギエフとバイソン。実際に戦うとザンギエフに分があるのだが、足元をうまく攻められると苦しい。はたして、最強に座すサガットを引き下ろすのは誰なのか。そして今…

Here Comes A New Challengers!

新たな戦いに名乗りをあげた4人の挑戦者!!

今までの戦いの常識を打ち破らんと、『ストII』ワールドに新たに4人の挑戦者が殴り込んできた／ジャマイカからはキックボクサー兼ミュージシャンのディージェイ。香港からはアクションスターであり、一流のクンフー使いでもあるフェイロン。イギリスからは、特殊部隊に身を置く記憶喪失の女性キャミィ。メキシコからは部族の聖地を取り戻すために戦うネイティブアメリカン、T．ホーク。さまざまな背景を持ったキャラが、個性あふれる必殺技をもって戦いに身を投じることになる。

彼ら4人はどれだけ強いのか、旧キャラとの相性はどうなのかなど非常に気になるところだろう。未知数の魅力を秘めたこの4人のキャラを、徹底紹介していこう／



歌って踊れるダンスファイター

ディージェイ

通常技も必殺技も強力なディージェイ。とりあえず勝ちたけりゃ使ってみる!?

ディージェイは通常技や必殺技が強力で実用的なものが多い。必殺技は3種類。エアスラッシャーはタメ時間が短く連射も可能。マシンガンアッパーは判定や威力は強いが、連射力が必要なのでうまく使うのが難しいかもしれない。ダブルローリングソバットはスキが少なく、ガードされてもまず反撃される心配はない。

こう書くと必殺技偏重のキャラに思えるかもしれないが、ディージェイは無駄な技がないと思えるほどに、使える通常技がそろっている。特に対空技が豊富で、相手の飛び込みにはまず負けない。しゃがみ強キックのスライディングが非常に使える。

エアスラッシャー
←にためて→＋パンチ



マシンガンアッパー
↓にためて↑＋パンチ連打



ダブルローリングソバット
←にためて→＋キック





足払いも返せるしゃがみ中パンチ



対空技がそろっているのも特徴



中足払いでも敵は転ぶ。ズルイ!?



超熱血一発野郎!

フェイロン

烈火拳にすべてを賭ける熱血漢。連続技の快感がクセになりそうな一発野郎だ／

フェイロンは体こそ小さいが、その内に秘めたパワーは恐るべきものがある。1発目が入ると3発まで連続して入る必殺技の烈火拳は、まさにそれを象徴するかのような技だ。攻撃力が高すぎ簡単に勝負がついてしまうので、業務用ではフェイロン乱入禁止台まであったとか。

しかし烈火拳ばかり出しているわけにもいかないので、当然通常技を使うことになる。フェイロンは意外にも使える通常技というのは限られている。メインで使うのはしゃがみの中、強パンチといった、パンチ系の技。足払いよりリーチがある上に攻撃判定も大きいのが強み。この2つの技は牽制というより、きちんと当てるつもりで出すようにしよう。



熾炎脚に自信がなければこの技で



方向ボタンと強キックの特殊技

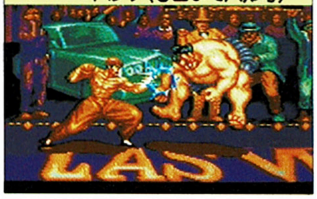


地上戦ではこのパンチが使える



起き上がりに重ねると効果的だ

烈火拳
↓↘→＋パンチ(3回まで入力可)



熾炎脚
←↓↙＋キック



ディージェイはこう使え!

ディージェイは怒涛の攻めキャラとうよりは、ガイルのように相手の体力を地道に削って勝つタイプである。もちろんスキあらば強力な連続技で一気にKOを狙う。基本戦法としてはエアスラッシャーで相手を追い込んでいき、飛び込んできたらスライディングや立ち中キック、マシンガンアッパーなどで落とす。地上戦ではベガのように常にタメを作りつつ動き、相手の動きを見て中足払いや弱ローリングソバットなどを合わせていく。相手の足払いはしゃがみ中パンチを早目に出せばほとんど返せる。言うのは簡単だが実際にやってみるとなかなか難しいと思う。一見イージーキャラに見えるディージェイは上級者向きのキャラなのだ。

フェイロンはこう使え!

フェイロンの特徴として挙げられるのは、足が速い、リーチが短い、一発の威力が大きい、うるさい。まあ最後のは冗談だが、総合的に見てみると接近戦主体のキャラだということが分かる。足の速さを利用して懐に入り込み、連続技を狙っていくのが基本戦法だ。烈火拳は攻撃しつつ前進する技なのを利用して、弱の烈火拳で間合いを詰め、相手が足払いなどを空振りしたら烈火拳を叩き込むというのが1つのパターン。

また烈火拳を2発で止めて、相手が何か手を出したら熾炎脚で燃やすという戦法も有効だ。ガードばかりしているようなら、そのまま投げにいくのもいい。フェイロンの攻めの決め手は1にも2にも烈火拳だ。

※コマンドは相手が右側にいる場合のものです。

中キックは地上戦を制す

キャミィ



勝利の秘訣は中キック。このコスチュームはすべて中足払いのためにある!?

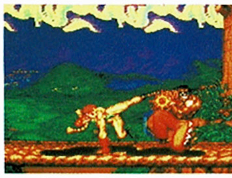
キャミィも相手に近付きたいタイプ。必殺技も接近戦で威力を発揮するものが多い。常に狙っていきたいのがスパイラルアロー。当たれば相手は転ぶし、近付くこともできる。キャノンスパイクは主に相手の飛び込みの迎撃に使う。アクセルスピンナックルは一瞬だが飛び道具を抜けることができる。だが必殺技に頼らずとも、強い通常技で十分戦える。



◆足払いをつぶせる中パンチ



◆ギリギリ届く間合いで出すと効果あり



◆しゃがみのようだが実は立ち強キック



◆とても速い中キック。地上戦の要



◆これも対空技になるしゃがみ強パンチ

アクセルスピンナックル
←↙→＋パンチ



スパイラルアロー
↓↘→＋キック



キャノンスパイク
→↓↘＋キック



闘志を秘めた静かなる巨人

T.ホーク



意外にオールマイティな能力の実力者。使いこなせば最強の座も夢じゃない！

T．ホークは通常技の性能がどれも高く利用価値があり、必殺技も相手に応じて使い分けられるのが魅力。飛び道具にはコンドルダイブやトマホークバスターで対抗できる。コンドルダイブは、相手が撃ったのを見てから出しても間に合うのが強み。トマホークバスターは出た直後が無敵で、カウンターに、対空兵器にと扱いやすい。メキシカンタイフーンはザンギエフのスクリューと性質は同じ。ただ迫力は段違いである。



◆この技はしゃがんでいても当たる



◆反撃されるおそれが少ない中足払い



◆この技は実は2段攻撃になっている



◆めくりに使えるヘビーボディプレス。ザンギエフと同じ感じで使える

コンドルダイブ
ジャンプ中にパンチ3つ押し



トマホークバスター
→↓↘＋パンチ



メキシカンタイフーン
方向ボタン1回転＋パンチ



キャミィはこう使え!

飛び道具を持たないキャミィは、まず相手に近付くことが戦いの絶対条件になる。ジャンプが遅いので、他のキャラのように気軽に飛び込むわけにいかないのが辛いところだ。そのため地上でのちまちまとした足払い攻撃がメインになる。多用するのは立ち中キック、中と強の足払い、ほかにしゃがみ中パンチなど。

立ち中キックはリーチが長く、相手の攻撃の出ばなをくじいたり、突進系の必殺技を止めたりすることができる。中足払いはキャミィの基本技とも呼べるもので、出るのも戻るのも早いのが強み。前後に細かく動きつつ、相手のスキを見て中足払いを当てたり、ときおり強足払いや弱のスパイラルアローを混ぜて確実にダメージを与えていく。このあたりの戦法は春麗に通じるものがある。

足払いにじれて相手が飛び込んできたら、ほとんどキャノンスパイクで返せる。一度転ばせたら、お約束のめくりジャンプからの連続技を狙っていこう。一度つかまえたら徹底的に押さえ込むつもりで戦おう。

T.ホークはこう使え!

T．ホークはその巨体だけで、相手に与えるプレッシャーは相当なもの。技の破壊力が強烈なうえ、必殺技は高性能のものばかり。これで強くないはずがないのだが、実際に敵に回すと本当に怖い。ただ対戦では必殺技に頼った戦法が通用しないのはご存じの通り。そこで通常技の使い方に目がいくわけだ。

T．ホークは案外技のリーチが長くない。そこで地上戦で使うのは、スキの少ない中足払いと、強足払いがメインになる。強足払いはちょうど2回転目が相手に当たるようにすると反撃される心配がない。飛び込んできたところでトマホークバスターが余裕で間に合う。逆にこちらから飛び込む場合の方法は2通り。正面からなら弱パンチ、起き上がりの場合なら方向ボタン下＋強パンチのボディプレスがともに返されにくい。ボディプレスは当然めくりで飛び込むこと。そしてヒットしたらトマホークバスターの連続技を、ガードされたらメキシカンタイフーンというように臨機応変に攻めていこう。

超充実のゲームモード全5種類を徹底紹介!

今回のメガドライブ版『スーパーストII』では、何とゲームモードを5つから選べるようになった。前作でおなじみの対コンピュータ戦、対戦、グループバトルは名称が変わっただけでなく、新要素も加わっての登場。そして今回新しく加わったのが、8人まで同時に参加できるトーナメントモード、コンピュータが操るキャラをどれだけ早く倒せるかを競う、チャレンジモードの2つ。

それではこれらのモードを一つ一つ解説していくとしよう。



⬆これがメガドライブ版のタイトル画面だ。これだけモードがズラリと並んでいると、さすがに壮観である

今や対戦の練習台…!? スーパーバトル

おなじみの対コンピュータ戦モードも今回はちょっと変化。何とコンピュータ戦にも2つのモードが用意されている。その名もエキスパートモードだ。通常のノーマルモードでは登場する16人のうち12人までしか出てこないが、エキスパートでは16人全員と戦えるようになっている。ボーナスステージがすべてカットされ、試合展開がスムーズになったのも特徴。この2つのモードは、オプションモードで切り換えることができる。



⬅やっぱり『ストII』は乱入がないとね



⬆これがエキスパートモードの画面。バックの色やパネルの数が違う

やっぱり基本はコレ! バーサスバトル

バーサスバトル、いわゆる対戦モードも変化した。互いにハンディキャップを設定する基本システムはそのままだが、今回はコンピュータキャラとも戦えるようになっている。プレイヤー対コンピュータ、コンピュータ対コンピュータなどの戦いも自由に設定できるようになった。

スーパーバトルと違って、同じ相手を何度でも選べるので、どうしてもあのキャラに勝てないという場合は、ちょっとした予習代わりに遊んでみてはどうだろう。

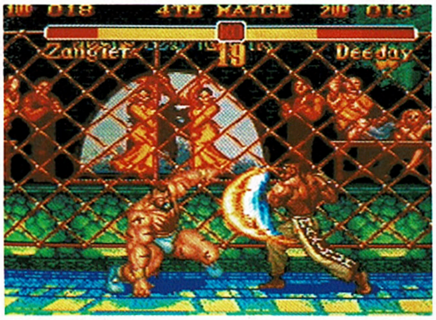


⬆バーサスバトルのハンディキャップ設定画面。他のモードでもここは共通。選べるステージも16ヵ所に増えた

新システム導入! グループバトル

グループバトルは前作同様2つのモードがある。勝ち抜き戦のイリミネイションモードはそのままだが、団体戦のマッチプレイモードがポイントマッチモードに変更になった。参加人数は1人〜最大8人まで。キャラクタをコンピュータに選ばせることもできる。試合は前作同様の一本勝負。勝った側に残りタイム+8のポイントが与えられていき、こうして最終的に総合ポイントの高いチームが優勝となる。試合が引き分けになった場合は、現時点で総合点でリードしているチームから、4点が引かれる形になる。逆転不可能な場合いは強制的にゲームオーバーだ。





⬆これはイリミネイションのときの画面。通常のスコア表示の部分が、残り人数を表示するようになった。わかりやすい処理だ

⬆こちらはポイントマッチの画面。スコア表示部分を見ると、現在4回戦目で1P側のチームがリードしていることが分かる。この程度ならまだ逆転は可能だ

『ストII』初のアタックモード チャレンジバトル

タイムチャレンジとスコアチャレンジの2つのモードがある。前者はコンピュータキャラを何秒で倒せるかを競う。タイムは1000分の1秒まで対応している。

後者は同じくコンピュータキャラと対戦し、何点稼げるかを競うもの。要するに連続技の練習場みたいなものだ。ちなみに試合は両方1ラウンドのみとなっている。



⬅新記録は電源を切るまで保存されている



⬅スコアチャレンジのデータも保存OKだ





⬆得点は一切なく、ひたすら時間との戦い。ちなみにケンがプレイヤーで、ディージェイがコンピュータだ

⬇ファーストアタックボーナスや、コンボボーナスなどを最大限に利用して、新記録をたたき出すのだ



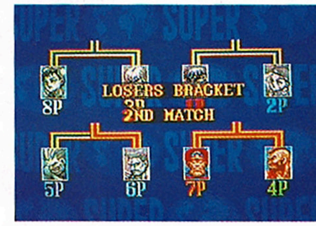
最大8人参加OK! トーナメントバトル

今回の最大の目玉がこれ。業務用同様に8人同時参加が可能な勝ち抜き戦モードである。さすがに業務用のように8人同時進行はできないので、一試合ごとに2つのパッドをかわるがわる使うことになる。エントリーの上限は8人だが、参加者がそれに満たない場合は、コンピュータが残りの枠を担当してくれる。業務用と違い、同じキャラは2人までしか選べない。

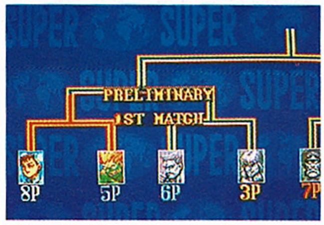
試合はやはり1ラウンドのみで引き分けはなし。ドローやダブルKOの場合は、スコアの高い方が勝ちになる。2回戦が終わると3位以降の順位を決める試合が行われ、そのあとで決勝戦になる。パッドを交代で使うため、順番待ちの時間が長いのが多少気になる。



でも穴埋めのくせにコンピュータは手加減してくれないのだった



3位以下の方々の決定戦。この間決勝組はずっと手持ち無沙汰…



試合前にトーナメント表が表示される。組み合わせはランダムである



勝敗画面。セリフがないと物足りない？





エントリー画面はこんな感じ。くどいようだが最大8人まで参加可能



参加者が足りなかった場合は、コンピュータが相手をしてくれる



決勝戦が終わると順位結果が発表される。再挑戦するも良し、舞台を降りるも良し。ふう、長い戦いお疲れさまでした

優勝者には豪華なデモが。ちなみにトーナメントは1回ごとにリセットされるので、業務用にあった真の勝利デモは入っていないのであった

カプコンに聞く!『スパII』一問一答

いよいよ発売日まで秒読み段階に入ったメガドライブ版『スーパーストリートファイターII』。家庭用ゲーム機では最初で最後か？ と思われる40メガの大容量をひっさげて、我々の目前に登場する日は近い。というわけで、メガドライブ版『スーパーストII』に関してカプコンにあれやこれやと聞いてみたぞ！

── 今回移植作業上で特に注意した点などはありますか。

カプコン 『スーパーストII』は今までの『ストII』の発展系にあり、さまざまな変更が加わっています。各キャラの技の変化や背景のリニューアル、音関係の向上等が図られています。それらの新要素をいかにメガドライブ版で遜色なく再現するかに最大の注意を払いました。

── 前作『ダッシュプラス』と比較して、どんな点がグレードアップされていますか。

カプコン 前作で厳しい評価のあったサウンド関係に、かなり手を加えました。特に必殺技の掛け声や攻撃のヒット音などのSEは非常に迫力のあるものに仕上がっています。

── 前作のダッシュモード、エキサイトモードのように、別々のモードが入る予定はないのですか。

カプコン 今回は『スーパーストリートファイターII』の移植なので、他の要素は一切入っていません。あくまでも『スパII』のみです。

── メガドライブ版の『スパII』では対戦全国大会のようなイベントは行う予定はないのですか。

カプコン そういった大きなイベントの予定は、申し訳ありませんが今のところありません。しかし、将来的には可能になるかもしれません。



新キャラも増え、まさに『ストII』下克上。今年もまた熱い戦いが、メガドライブで展開される予感が!!

MD スーパーストリートファイターII ★☆☆☆☆

早送りができる

宮城県
フィーバー福島

トーナメントバトルで、コンピュータ対コンピュータの試合になったらAを押そう。すると試合が早送りになり、待っている時間がかなり短縮されるのだ。

コンピュータ同士の試合中にAを押す

⬇試合の進みが早くなる。待つのがめんどうなときに使ってみよう

